QUADRINHOS • TESTE • PASSATEMPOS • GAME

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 68
28/6/2001

ISSN 1517-7467 12788/1 68

Descubra Atlantis

Embarque numa aventura submarina nesse novo filme da Disney

www.RECREIONLINE.com.br

Olha pra lá que eu tô no banho!

LINCE
Conheça esse primo selvagem dos gatos

...AIS
...RONIX
PARA VOCÊ!

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX
e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

oetker

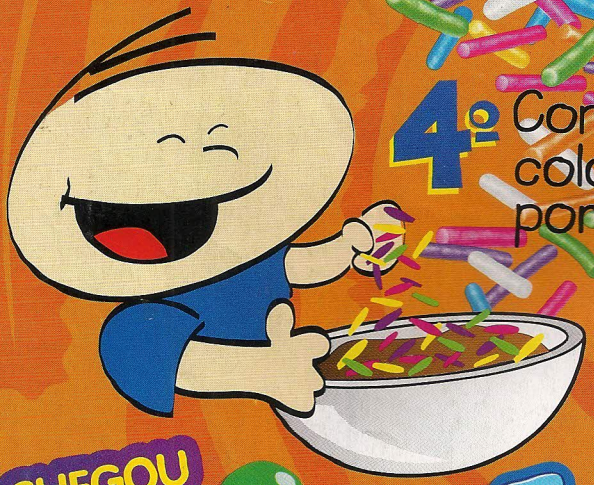
1º Leite + Kid Mix

2º Misture bem

3º 1 hora de geladeira

Não vai ao fogo

4º Confeitos coloridos por cima



CHEGOU

KID MIX

Creme instantâneo com Confeitos Coloridos nos sabores Morango e Chocolate

Escreva uma cartinha para a oetker contando o que você achou do novo KID MIX e ganhe um brinde-surpresa. O endereço é Cx. Postal 228 CEP 06001-970 - Osasco - SP

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Roupas de todo tipo**
Você entende do assunto?

8 FIQUE LIGADO **Aventura submarina**
Desvende os segredos do filme *Atlantis*.

12 GAMES **Mario Doctor**
Um lançamento para Nintendo 64.

14 EXPERIÊNCIA **Os segredos de seu corpo**
Saiba como ele funciona.

16 BICHOS **Esse gatinho é uma fera!**
Conheça o lince, um felino muito esperto.

20 PASSATEMPO **Fique de olho**

21 FESTA JUNINA **Acerte o alvo!**
Brinquedos para animar a festa.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 ERA UMA VEZ **Márcia Leopolda**
Uma menina diferente. Ou serão duas?

27 DIVIRTA-SE **Dicas de livros e desenhos**
Confira os lançamentos.

28 NA TV **Monstrinhos diferentes**
Nova fase de *Digimon*.

30 NO SITE **RECREIO na rede**

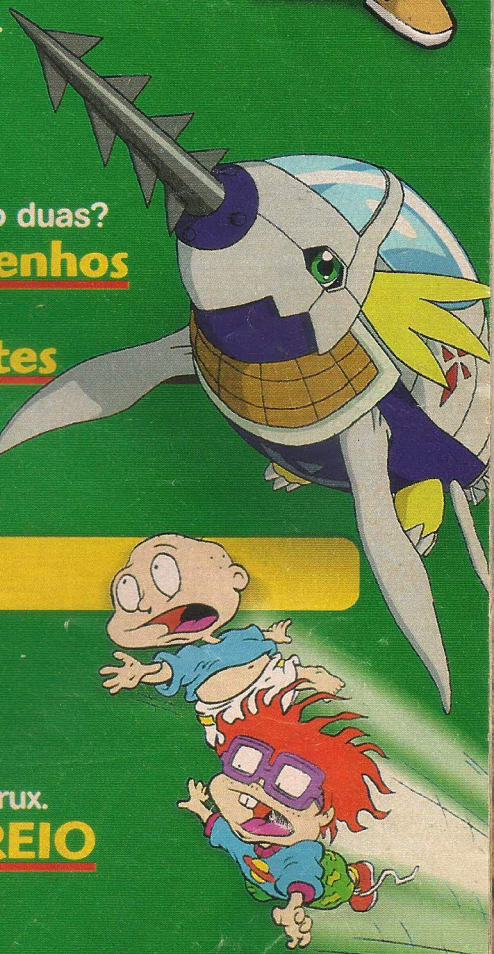
31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Labirinto**
Brinque com Angélica.

39 LETRONIX **Desafio**
Entra na batalha contra as Destrux.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: © WALT DISNEY PICTURES (Atlantis) / TONY STONE (lince)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

- Os gorilas, chimpanzés e orangotangos constroem suas casas no alto das árvores com folhas e galhos? Elas parecem ninhos gigantes!
- Paris foi a primeira cidade do mundo a colocar números nas casas? Isso aconteceu em 1463.

O QUE SIGNIFICA A PALAVRA ETC?

Luís Henrique Almeida Rodrigues, 9 anos, Fortaleza – CE

O etc é a abreviação da palavra latina *et coetera*, que significa "e as demais coisas". Ela costuma ser usada no final de frases. Por exemplo: "João foi à feira e comprou laranjas, uvas, maçãs etc". Ou seja, ele comprou essas frutas e outras coisas.

O COCO VERDE É O MESMO QUE O COCO SECO (MARROM E DURO)?

Raoni Nascimento de Oliveira, 11 anos, Guarulhos - SP

Sim. A água do coco verde serve para nutrir a polpa da fruta (aquela parte branca que a gente come). Depois de um ano, a polpa se desenvolve e o coco diminui de tamanho porque a quantidade de água dentro dele também se reduz. A casca se torna marrom, indicando que a fruta está madura.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

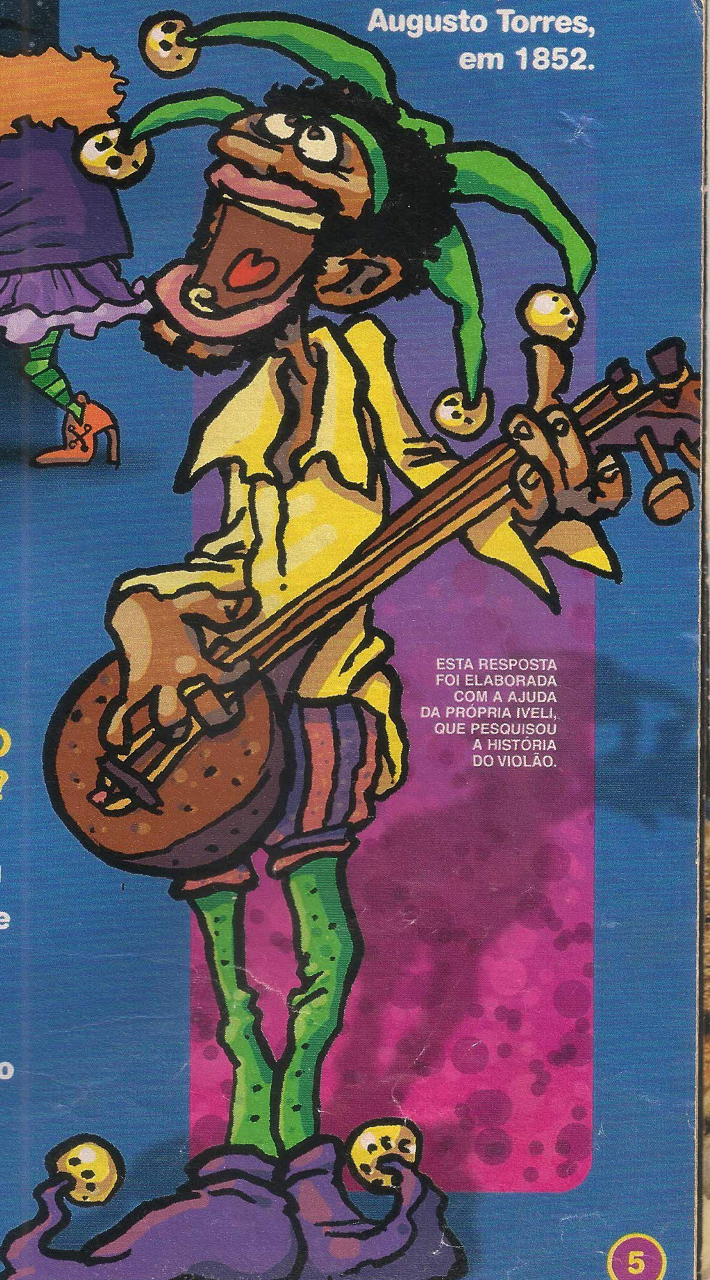
CONSULTORIA:
- **CELSO MORATO DE CARVALHO** (PESQUISADOR DO MUSEU DE ZOOLOGIA DA USP)
- **SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS** (PROFESSORA DO CURSO DE MEDICINA DA UNIFESP)
- **ROBERTO PENTEADO** (EMPRESA BRASILEIRA DE PESQUISA AGROPECUÁRIA – EMBRAPA)
- **EDELTON GLOEDEN** (PROFESSOR DE VIOLÃO DO DEPARTAMENTO DE MÚSICA DA ECA/USP)

ONDE E QUANDO SURGIU O VIOLÃO?

Iveli de Paula Sousa, 8 anos
Campinas – SP

Ninguém sabe ao certo quando surgiu o violão. Por volta de 2000 a.C., os gregos criaram um instrumento parecido, feito de casco de tartaruga, couro de boi e tripas de carneiro. No século 8, os árabes construíram um instrumento de cordas em formato de pêra que ganhou o nome de guitarra mourisca. O violão do jeito que a gente conhece hoje foi inventado pelo espanhol Augusto Torres, em 1852.

ESTA RESPOSTA FOI ELABORADA COM A AJUDA DA PRÓPRIA IVELI, QUE PESQUISOU A HISTÓRIA DO VIOLÃO.



QUANTO TEMPO DEMORA PARA A UNHA CRESCER?

Tatiana, Brasília – DF

A unha cresce cerca de 1 centímetro a cada 28 dias, ou pouco mais de 13 centímetros em um ano. O crescimento é mais rápido na mão que você usa para escrever. É que os nervos dessa mão são mais usados e por isso recebem mais sangue, o que acelera o crescimento das unhas.

POR QUE O PAPO DO SAPO ENCHE?

Arthur Nóbrega Baptista de Araújo, 9 anos, Natal – RN

O sapo enche o papo de ar para cantar. Quando ele solta o ar, faz as cordas vocais vibrarem produzindo som. O papo do sapo pode demorar até 8 horas para esvaziar por completo.

TESTE

Você entende

Parece fácil, mas será que você conhece mesmo o assunto? Assinale a alternativa que explica o que são as peças a seguir:

1 GRAVATA-BORBOLETA

- [ ] A Uma gravata que voa quando se usa.
- [ ] B Uma gravata feita de asas de borboleta.
- [x] C Uma gravata curtinha que tem formato parecido com uma borboleta.

2 CACHECOL

- [x] A Um pano longo, usado no pescoço.
- [ ] B Um pano que se usa na cintura.
- [ ] C Um pano comprido que se usa para esquentar os pés.

3 TERNO

- [ ] A Uma roupa para se usar ao receber o prêmio da Sena.
- [x] B Um conjunto com calça e paletó da mesma cor e do mesmo pano.
- [ ] C Um conjunto de calça e camisa da mesma cor.

4 AVENTAL

- [ ] A É um tipo de vestido que se usa quando venta muito.
- [x] B Uma peça que se coloca por cima da roupa para não sujar o que está embaixo.
- [ ] C Um agasalho que se veste por baixo da roupa para se proteger do frio.

5 QUIMONO

- [ ] A É uma roupa que só as mulheres japonesas usam.
- [ ] B É uma roupa feita com fibra de bambu.
- [x] C É uma roupa oriental usada também por pessoas que praticam judô e caratê.

6 CUECA SAMBA-CANÇÃO

- [ ] A É uma cueca com um botão que, quando apertado, toca música.
- [x] B É uma cueca com pernas bem largas e longas, que chegam quase até o meio das coxas.
- [ ] C É uma roupa justa que disfarça a barriga grande.

CRIS & JEAN

tudo de ROUPAS?

7 COLETE

- [x] A É uma peça sem mangas usada por cima de camisas ou camisetas.
- [ ] B Roupa que se usa para ir bem nas provas.
- [ ] C Uma roupa que não é costurada, e sim colada.

8 SAIA GODÊ GUARDA-CHUVA

- [x] A Um tipo de saia ajustada na cintura e rodada embaixo.
- [ ] B Uma saia com um pequeno guarda-chuva preso na barra.
- [ ] C Saia que as mulheres usam quando vai chover.

9 FARDA

- [ ] A Um uniforme para pessoas famosas.
- [ ] B Uma roupa usada só por universitários.
- [x] C Um tipo de uniforme usado por soldados, policiais, pilotos de avião, marinheiros e outros profissionais.

10 SOBRETUDO

- [ ] A Um casaco curto feito de material fino e brilhante.
- [x] B Um casacão longo que se usa por cima da roupa em dias muito frios.
- [ ] C Um casaco longo que só os detetives podem usar.

Some seus pontos

1	A 0	B 0	C 1
2	A 1	B 0	C 0
3	A 0	B 1	C 0
4	A 0	B 1	C 0
5	A 0	B 0	C 1
6	A 0	B 1	C 0
7	A 1	B 0	C 0
8	A 1	B 0	C 0
9	A 0	B 0	C 1
10	A 0	B 1	C 0

RESULTADO

De 0 a 3 pontos
Você não entende de roupas e não está nem aí para isso. Com certeza gosta que a sua mãe renove seu guarda-roupa mas não quer saber de escolher ou experimentar nada.

De 4 a 7 pontos
Mesmo sem ser um especialista, você conhece o assunto. Para saber mais, pergunte a seus parentes como eram suas roupas quando crianças.

De 8 a 10 pontos
Você entende muito do assunto. Não só conhece bem as roupas que usa normalmente como também aquelas mais antigas, difíceis de se ver hoje em dia.

FIQUE LIGADO

Aventura no

Desvende os segredos do de

Peixes estranhos, corais, baleias... O mar é cheio de mistérios. E bem lá no fundo está o maior de todos eles.

Para desvendar esse segredo é só mergulhar na nova aventura da Disney, *Atlantis - O Reino Perdido*, que estréia dia 29 de junho nos cinemas.

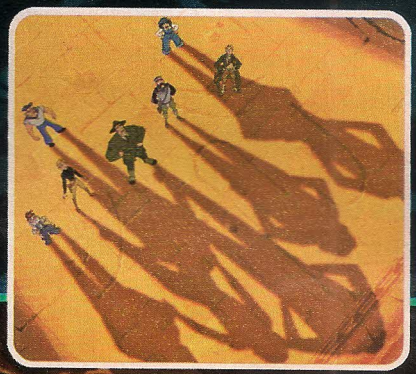
No desenho, você vai encontrar o que muitos cientistas e aventureiros

FOTOS: DIVULGAÇÃO

MUNDO PERDIDO

senho *Atlantis* nos cinemas.

procuraram a vida toda: Atlântida, um fantástico continente que foi coberto por uma onda gigantesca e aparece em muitas lendas.



Grande descoberta

A história começa quando o jovem Milo decide procurar Atlântida. Ele tem uma pista importante: seu avô foi um grande explorador e deixou um livro com dicas sobre o reino perdido.

Em um submarino, Milo e sua equipe enfrentam todo tipo de perigo. Mas o esforço vale a pena. Eles encontram a ilha e a civilização mais incrível que poderiam imaginar.

E isso é só o começo da aventura. Sem saber, Milo levou à Atlântida uma ameaça tão terrível quanto a onda gigante que quase destruiu tudo na ilha. E agora precisa salvá-la.

A construção do paraíso

Para criar o visual da Atlântida do filme, a equipe da Disney precisou de pesquisa, efeitos especiais e, principalmente, muita imaginação.

Eles estudaram as construções de vários povos antigos para se inspirar e acrescentaram ao lugar vulcões e cascatas.

Cada som do filme também foi escolhido para aumentar o clima de mistério da cidade perdida. Todos os ruídos foram gravados de um jeito bem curioso.

Para fazer o som de lava borbulhando, por exemplo, foi preciso jogar jatos de ar em poças de lama. Já as estranhas vozes de animais são apitos ou ruídos de macacos e sapos em velocidade lenta. E para conseguir o som de certos cristais que aparecem no desenho, os técnicos esfregaram a borda de vários copos diferentes.

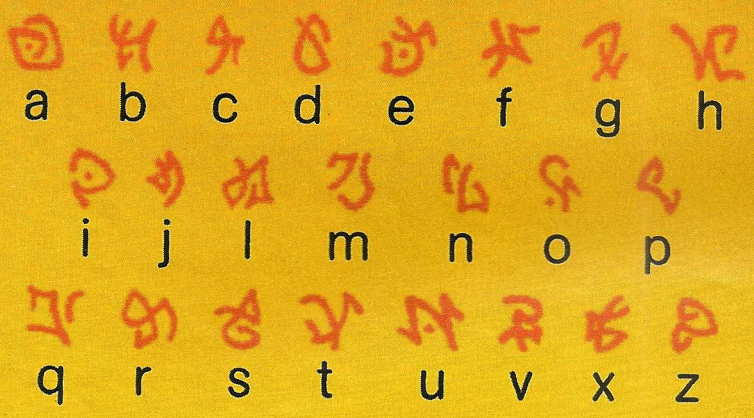
ATLANTE ESCRITA

Você entendeu o que está escrito aí? Não? É que está em idioma atlante, uma língua inventada para o desenho. Para descobrir, consulte a tabela.

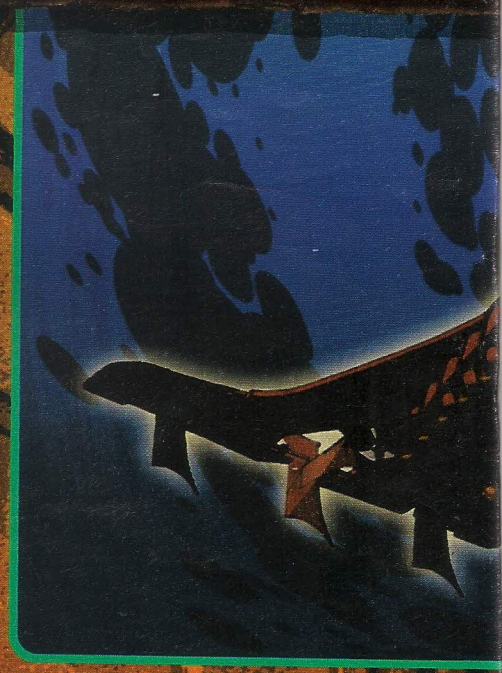
Centenas de palavras, números e um alfabeto foram criados para o povo atlante. E os dubladores tiveram de aprender tudo para falar no filme!

Os personagens também têm um jeito diferente de ler e escrever. Não há pontuação ou letras maiúsculas e os textos são escritos em ziguezague.

No idioma atlante, você lê a primeira linha da esquerda para a direita, a segunda da direita para a esquerda, a terceira da esquerda para a direita e assim por diante. Conheça esse alfabeto:



RESPOSTA: língua esquisita.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Será que existe um lugar assim?

A lenda de Atlântida é contada há séculos e muita gente já tentou descobrir onde ficava esse mundo misterioso.

As notícias mais antigas dizem que Atlântida era uma imensa ilha, onde havia um lindo palácio e todo tipo de plantas e animais. Os atlantes eram pessoas pacíficas, mas se transformaram

O submarino se parece com os do começo do século, que é a época do filme.

em pessoas ambiciosas e más. Para castigá-los os deuses mandaram ondas gigantes e a ilha desapareceu para sempre.

Isso teria acontecido há mais de 11.000 anos e várias teorias tentaram explicar o sumiço dessa civilização.

Para alguns, a lenda surgiu quando uma erupção vulcânica destruiu parte da ilha de Santorini, que existe até hoje no Mar Mediterrâneo. Outros acham que a ilha era a Antártida e que as ruínas da cidade estão escondidas sob o gelo.

O curioso é que há lendas parecidas em diferentes lugares do mundo e isso faz muita gente achar que Atlântida existiu de verdade.

ACABE C

Mario é o médico neste quebra-cabeça divertido para Nintendo 64.

Tudo estava tranqüilo no mundo dos remédios, até que poderosos vírus apareceram e causaram uma contaminação. Assim começa o jogo *Dr. Mario*, um lançamento para Nintendo 64.

Se você prefere games simples no estilo Tetris, vai se divertir muito com esse quebra-cabeça. Controlando Mario ou outro personagem, você vai ter de acabar com os vírus usando alguns remédios especiais.

Existem três tipos de vírus: o vermelho (mais esperto), o amarelo (pouco esperto) e o azul (muito bobo). É preciso empilhar os remédios em cima deles até formar uma pilha ou uma linha de quatro remédios e acabar com a invasão.

Mas fique ligado: para destruir o vírus vermelho você deve jogar em cima dele o remédio vermelho, no vírus amarelo, jogue o remédio amarelo, e assim por diante.

Você é que manda

O game tem seis modos de jogo para você se divertir. Confira.

Classic ◗ É o modo mais simples. Seu objetivo é jogar até limpar completamente a garrafa.

Marathon ◗ Cuidado! Neste modo a contaminação aumenta rapidamente. Fique atento: a pilhade vírus vai crescendo e, se quiser continuar jogando, você tem de eliminá-la o mais rapidamente possível.

OM OS VÍRUS!

Story ◗ Permite que você controle o Mario ou Wario na luta contra oito supervilões para recuperar as megavitaminas que foram roubadas.
Score Attack ◗ Destrua o maior número de vírus no tempo determinado.
Flash ◗ Você não precisa acabar com todos os vírus neste modo, apenas com aqueles que estiverem brilhando.
Vs. Computer ◗ Nesta opção você tem um duelo contra o videogame ou contra um amigo.

Pratique antes de entrar no duelo para eliminar os vírus e o adversário.

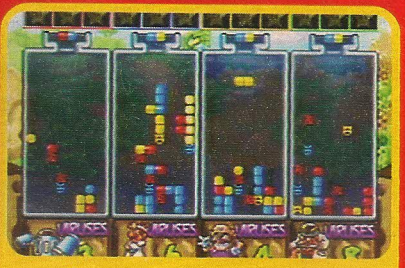
Para vencer, tente colocar as pílulas de cor igual sempre juntas.

As estrelas indicam suas vitórias. Quem vencer três vezes é o campeão.

Curta as animações no modo *Story* e lembre-se das megavitaminas.

Escolha um dos 15 personagens e prove que é um bom médico.

Brinque sozinho no modo *Classic*: seu único objetivo é destruir os vírus.



Convide seus amigos para brincar: há opção para quatro jogadores.

DICAS SECRETAS

◗ **Habilitar o personagem especial Metal Mario**
No modo *Story* na dificuldade *Normal*, jogue com Wario sem perder nenhuma partida. Depois que você enfrenta Rudy, Metal Mario aparece com um desafio. Se vencer, você pode jogar com ele.

◗ **Habilitar Vampire Wario**
Jogando com Mario, termine o modo *Story* na dificuldade *Normal*, sem perder nenhuma partida. Depois que você enfrentar Rudy, Vampire Wario aparece com um desafio. Se vencer, você pode comandar o novo personagem.

◗ **Jogo mais difícil**
No modo *Story*, coloque o cursor sobre o nível de dificuldade *Hard* e aperte o comando Z.

EXPERIÊNCIA

SEU CORPO É

Faça estas experiências para descobrir como funciona o seu corpo.

MIL SABORES

Você vai precisar de:

- 4 copos
- suco de limão
- açúcar
- sal
- água tônica
- cotonetes

1 Encha os copos até a metade com água. Coloque suco de limão no primeiro, açúcar no segundo, sal no terceiro e água tônica no último.

2 Molhe um cotonete no primeiro copo e depois encoste o cotonete no meio, depois nos lados e, por último, na parte de trás da língua. Pegue novos cotonetes e faça o mesmo com as outras misturas.

Cada região da língua sente um tipo de sabor. O doce e o salgado são melhor percebidos na ponta da língua. As laterais sentem mais o azedo e a parte de trás, o amargo.

FORÇA NO CABELO

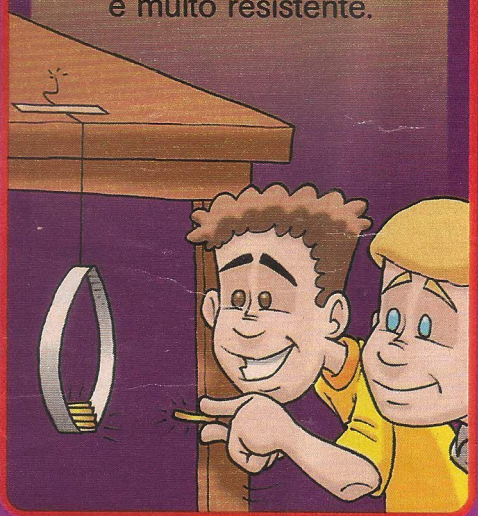
Você vai precisar de:

- 1 tira de papel com 20 cm de comprimento e 5 cm de largura
- fita adesiva
- 1 fio de cabelo
- moedas

1 Cole as duas pontas da tira com fita adesiva formando um anel. Prenda uma das pontas do fio de cabelo em uma mesa e a outra no anel de papel.

2 Coloque moedas dentro do anel, uma a uma, até que o fio arrebente.

O fio de cabelo parece frágil, mas agüenta bastante peso. Ele pode suportar várias moedas porque possui queratina, uma proteína que é muito resistente.



UM LABORATÓRIO!

RESPIRE FUNDO!

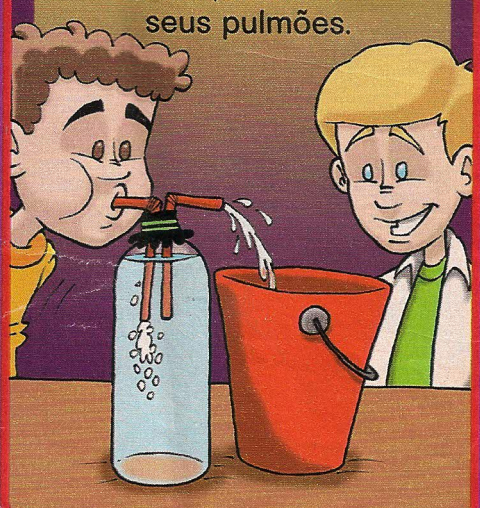
Você vai precisar de:

- 1 garrafa de 2 litros
- 1 pedaço de plástico
- 1 elástico
- 2 canudinhos com sanfona
- cola
- 1 vasilha grande

1 Encha a garrafa com água. Feche com o plástico e prenda com elástico. Fure o plástico com os canudos e passe cola em volta para vedar.

2 Coloque a vasilha embaixo de um dos canudos. Inspire e assopre no outro canudo até expulsar todo o ar de seus pulmões.

O volume de água que cai na vasilha é parecido com a quantidade de ar que fica em seus pulmões.



DE OLHO NOS OLHOS

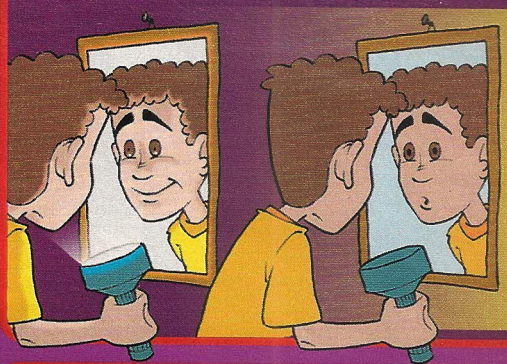
Você vai precisar de:

- 1 lanterna
- 1 espelho

1 Em um lugar com pouca luz, ligue a lanterna e direcione a luz para sua testa, sem atingir os olhos. Veja no espelho o tamanho de suas pupilas, os pequenos círculos negros no centro dos olhos.

2 Apague a lanterna, espere um pouco e observe as pupilas novamente. Elas ficam maiores quando a lanterna está apagada.

ALEXANDER



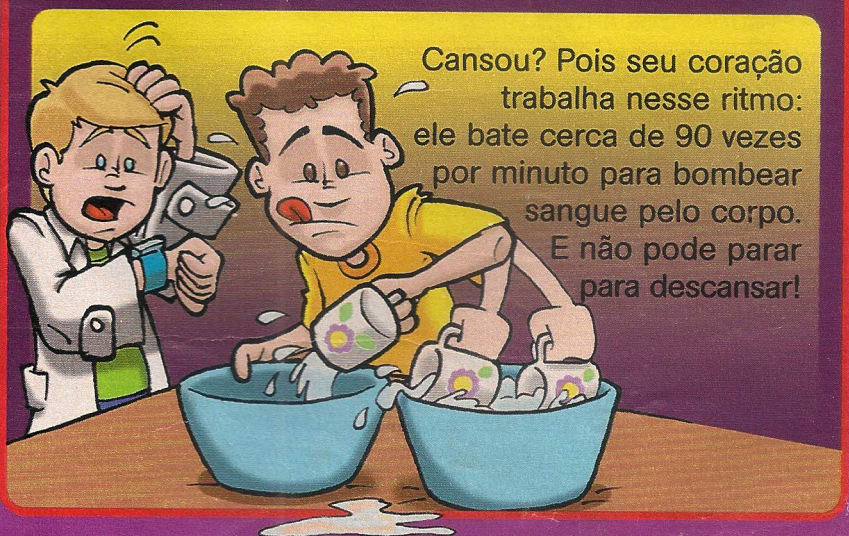
Os olhos precisam de luz. Em um ambiente escuro, as pupilas se dilatam para que recebam mais luz. Se está claro, elas diminuem, pois o excesso de luz prejudica os olhos.

NO RITMO DO CORAÇÃO

Você vai precisar de:

- 2 bacias
- 1 caneca
- água
- 1 relógio

Encha uma bacia ou balde com água e coloque outra, vazia, ao lado. Em 1 minuto tente tirar 90 canecas de água da bacia cheia e despejar na vazia.



Cansou? Pois seu coração trabalha nesse ritmo: ele bate cerca de 90 vezes por minuto para bombear sangue pelo corpo. E não pode parar para descansar!

GATÕES PELUDOS

Saiba mais sobre os linces, felinos cheios de habilidades.

Quer levar esse fofinho para casa? É melhor nem pensar nisso. Embora pareça mesmo um gatinho, o lince é um bicho selvagem, que gosta de ter bastante espaço e prefere ficar sozinho.

Como são muito espertos e habilidosos, algumas lendas diziam que eram capazes até de atravessar paredes, como fantasmas. Claro que isso não é verdade, mas esses felinos sabem fazer muitas coisas.

Eles nadam bem, sobem em árvores, são ótimos corredores, fazem escaladas difíceis e andam quilômetros em busca de comida.

A "roupa" dos linces é bem diferente da dos gatos. Seu pêlo é marrom-avermelhado, com pintas e listas pretas.

O engraçado é que no alto das orelhas há tufinhos de pêlo, que aparecem também nas patas, onde servem para facilitar seus movimentos sobre a neve.

No inverno, os pêlos ficam mais longos, como se ele usasse um casaco.

A Ficha do Bicho

Peso ▸ de 10 a 22 quilos.
Altura ▸ cerca de 60 cm.
Comprimento ▸ de 80 cm a 120 cm.
Tempo de vida ▸ 15 anos em média.
Onde vivem ▸ Europa, Ásia e norte da América.

Fome de gigante

Os linces só gostam de comer carne. Certas espécies chegam a caçar animais três ou quatro vezes maiores. Os pratos prediletos desse bicho são os coelhos, as lebres, os ratos e os esquilos.

Ágeis e silenciosos, eles caçam à noite, usando seus ouvidos afiados e sua ótima visão. É por isso que existe a expressão "ter olhos de lince", que quer dizer enxergar muito bem.

Filhotes brincalhões

Os linces costumam viver sozinhos, mas às vezes são encontrados em pequenos grupos.

Machos e fêmeas se reúnem na época do namoro, entre dezembro e abril. Depois, o macho vai embora e a mamãe procura um abrigo seguro para dar à luz.

Pode ser embaixo de uma árvore caída ou entre algumas rochas. Geralmente nascem de dois a três filhotes, bem pequenos. Eles abrem os olhos depois de dez dias e mamam até os três meses.

Os filhotes brincam juntos como gatinhos e aprendem a caçar com a mãe. Com oito ou dez meses, já podem se separar da família.

ORDENS DA
O JOGO C

Quem faz parte do exército Letronix já tem tudo para jogar e está convocado. Por isso, siga as ordens:

- Junte toda a turma.
- Embaralhe as cartas e dê sete para cada jogador.
- Comecem o jogo usando as cartas e os Letronix para formar palavras.
- As palavras que tiverem uma letra-robô valem o dobro.

Pronto. Agora todo mundo já sabe como brincar com o jogo Letronix. Mas tenha cuidado. Se as suas palavras forem atacadas pelas Destrux, você perde seus pontos. Boa sorte e divirta-se!

LETRONIX

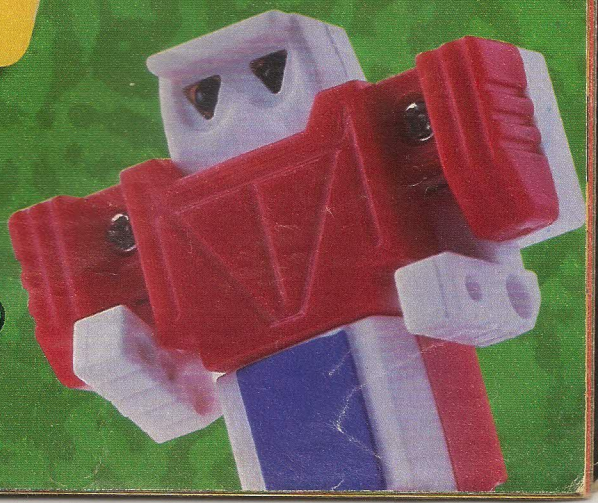
FIQUE LIGADO!

Nas próximas edições da Recreio, você vai receber dicas para jogar melhor e ganhar sempre.

BASE LETRONIX: OMEÇOU!

EDITORA Abril

CHAME SEUS PAIS E AMIGOS E DIVIRTA-SE NESTA BATALHA.



Toda quinta nas bancas.

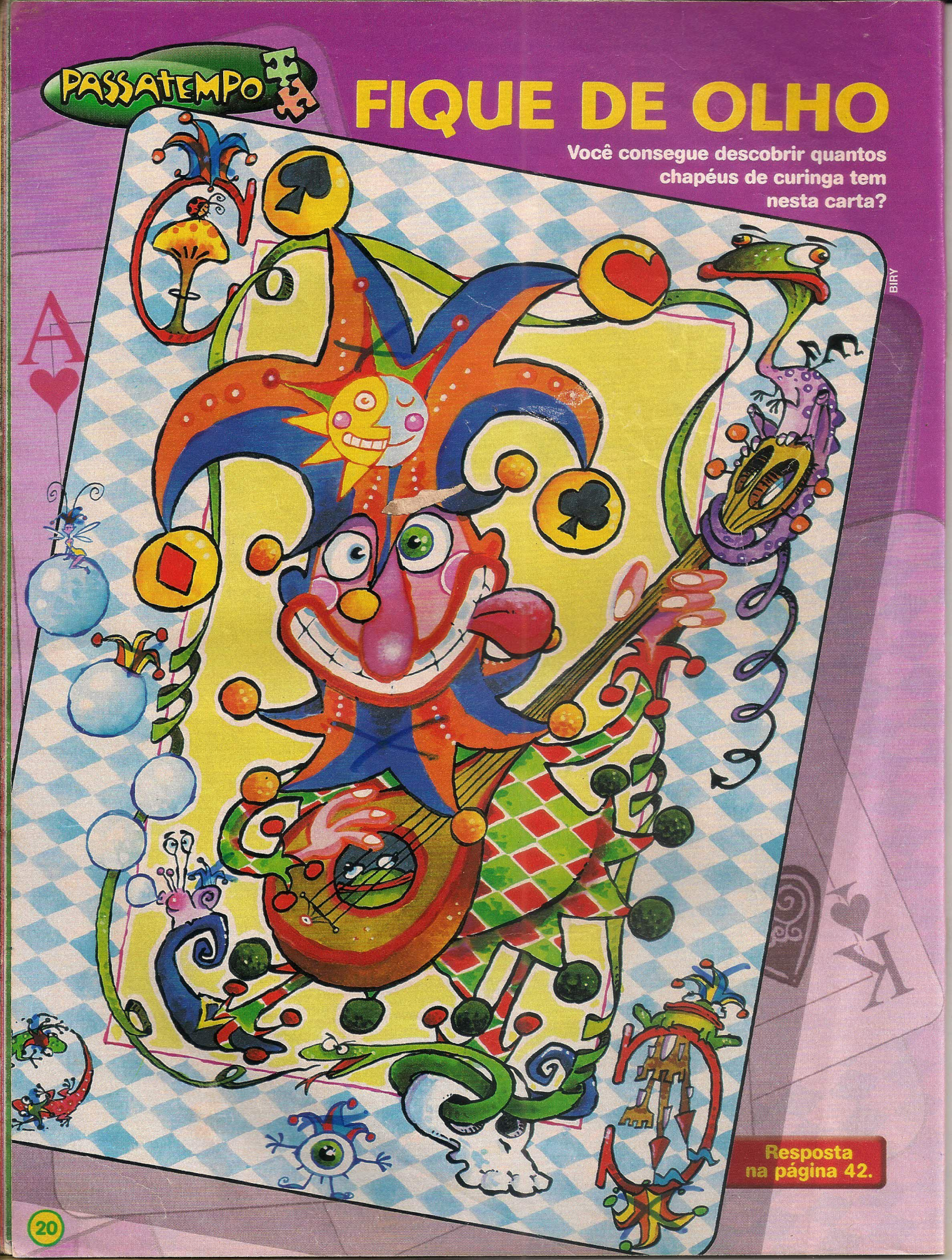
RECREIO

www.recreionline.com.br

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Você consegue descobrir quantos chapéus de curinga tem nesta carta?



Resposta na página 42.

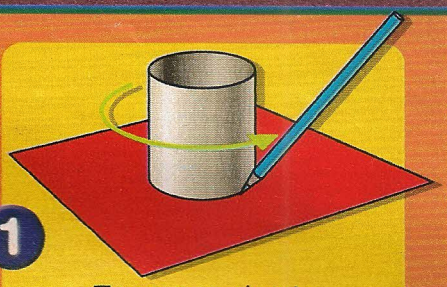
Direto no alvo

Ainda dá tempo de fazer brinquedos legais para se divertir com a turma.

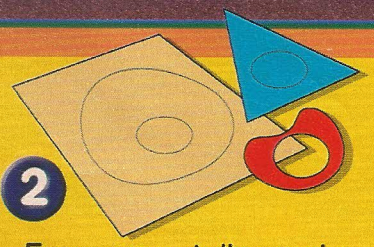
BOCA DO PALHAÇO

Você vai precisar de:

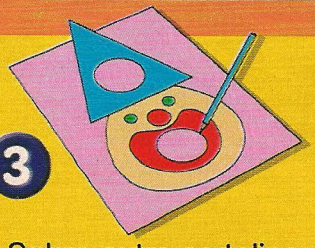
- cartolinas coloridas
- 1 caixa de sapatos
- barbante
- fita adesiva
- bolinhas de pingue-pongue



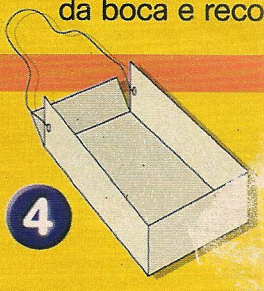
1. Trace um círculo no papel vermelho, desenhe o contorno da boca e recorte.



2. Em uma cartolina maior desenhe o rosto, marcando o lugar da boca. Em outro pedaço de papel, desenhe o chapéu. Recorte as figuras. Desenhe no rosto os olhos e o nariz.



3. Sobre outra cartolina, monte a figura, marque os círculos e recorte os buracos. Monte e cole sobre a cartolina.



4. Corte a caixa como no desenho, faça dois furinhos e amarre o barbante.

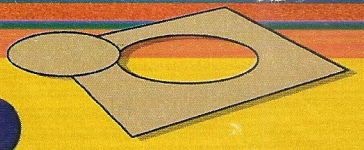
5. Prenda a cartolina na caixa com fita adesiva. Pendure na parede e chame a turma para ver quem acerta mais vezes as bolinhas nos buracos.

FÁBIO FIGUEIREDO

JOGO DE ARGOLAS

Você vai precisar de:

- papel cartão
- pedaços de lã
- garrafas de 600ml
- papel colorido



1. Desenhe um círculo com cerca de 5 cm de diâmetro no papel cartão e dentro dele um outro de 4 cm.

2. Faça várias argolas e recorte. Cole de três em três para que fiquem firmes.

3. Enrole lã colorida nas argolas e decore as garrafas colando bandeirinhas de papel colorido. Encha as garrafas com areia ou água e tampe.

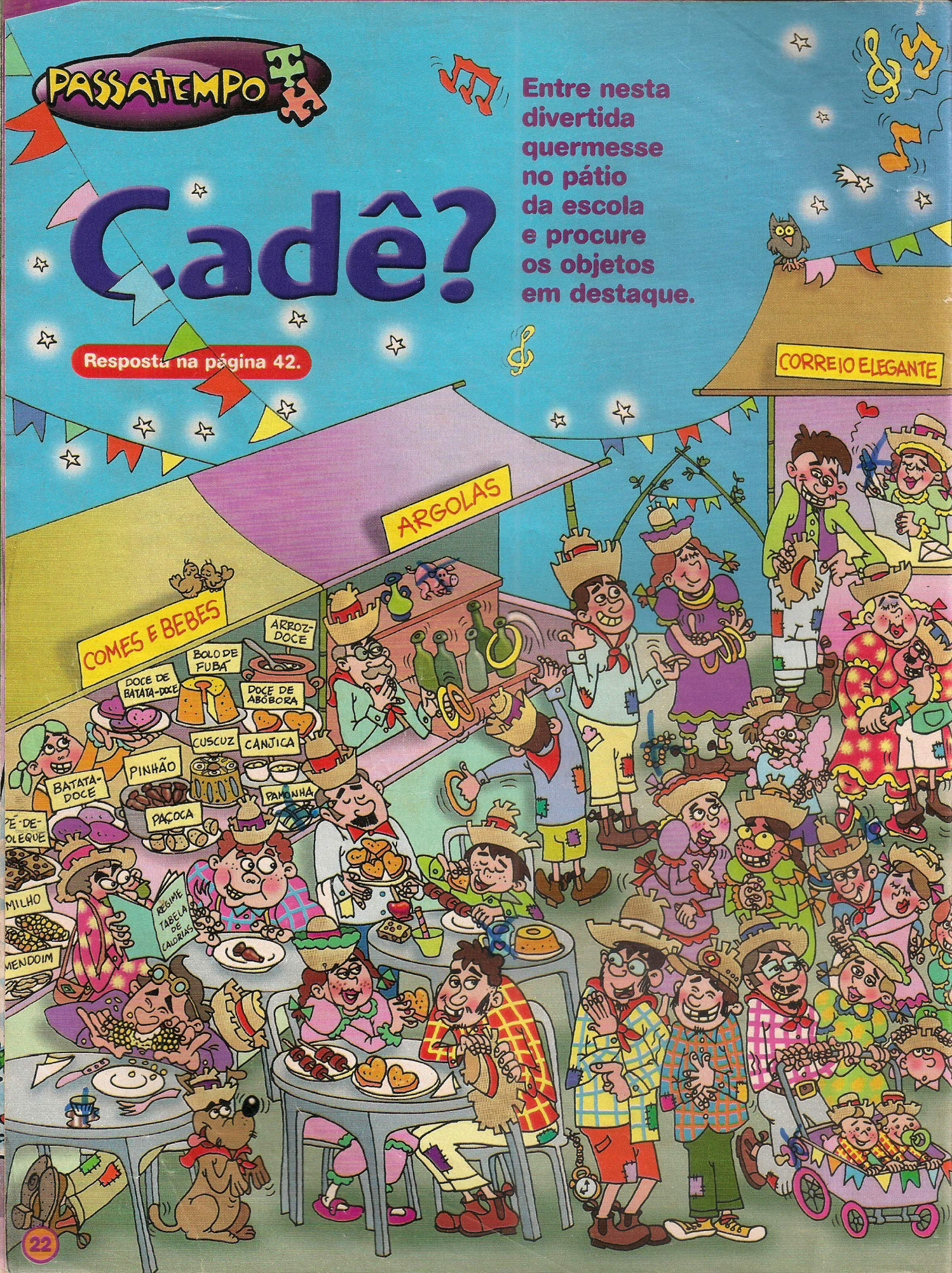
Distribua as garrafas no chão e veja quem acerta mais.

PASSATEMPO

Cadê?

Entre nesta divertida quermesse no pátio da escola e procure os objetos em destaque.

Resposta na página 42.



SOM
PONTARIA
PESCARIA
MAÇÃ DO AMOR
BOING!
POP!
POP! BING!
TOIM!
POP!
SAL
PIPOCA
CORREIO ELEGANTE
PAULO TENENTE

Márcia Leopolda

Naquele dia, Márcia acordou com uma tremenda dor de cabeça. Não sabia por que nem como! Tinha dormido bastante, era fim de semana, seu aniversário estava chegando...

– Oi!

– Oi?

E agora ainda estava ouvindo vozes... Só podia ser a Sirene, aquela chata da casa da frente...

Aliás, não tinha nome mais próprio pra quem vivia buzinando nos ouvidos dos outros.

Todos os dias lá vinha a Sirene: "Você sabia isso? Olha lá aquilo"...

Achando que a vizinha estava no quarto, Márcia foi respondendo:

– Tá, Sirene. O que você quer?

– Sirene? Eu sou a Leopolda!

Márcia pulou da cama assustada: Leopolda?

– Que Leopolda?

– Ora, Márcia, qual é seu nome todo?

– Márcia Leopolda Alves Catarino!

– Pois é! E eu sou a Leopolda que está dentro de você!

Márcia achou tudo aquilo estranho, mas logo começou a pensar.

Todas as vezes que as pessoas chamavam por ela, chamavam Márcia...

A Leopolda todo mundo esquecia... Até mesmo a Márcia. Por isso ela devia ficar socadinha, lá no fundo...

– Tá bom, Leopolda, o que você quer?

– Eu quero reclamar que você só ouve música que eu não gosto: pagode, rock, reggae...

– E o que você quer ouvir?

– Música clássica.

A Márcia esperneou, sapateou, mas resolveu ouvir a tal música clássica. Só que, depois, a Leopolda inventou de ouvir outros estilos de música, como jazz e outras coisas que a Márcia nem pensava: um tal de blues, umas músicas de povos diferentes... Música indiana, música japonesa, música do Pólo Sul. Daí vieram a música da chuva, a música do besouro, de vozes na rua, de assoalho rangendo...

E no fundo a Márcia até que gostou do gosto da Leopolda...

Outro dia, a Leopolda perguntou para a Márcia de que doce ela gostava:

– Sorvete.

– E doce de batata-roxa?

Ai, não! Lá vinha a Leopolda outra vez... E aconteceu com os doces a mesma coisa que aconteceu com as músicas que a Leopolda colocou para a Márcia ouvir...

Aos poucos, a Márcia estava comendo doce de laranja-da-terra, de casca de melancia, de lima, tudo o que a Leopolda servia!

E ela bem que gostou.

Na terceira vez, a Leopolda perguntou:

– O que você acha do Felício?

– Ah, credo, Leopolda! O Felício é um chato com cara de pastel de padaria requentado! Além disso, ele só gosta de ler histórias.

E não houve jeito de apresentar a Márcia para o Felício...

– Eu prefiro o Paulo. Ele anda de skate e coleciona figurinhas – dizia a Márcia. – Ou então o Lauro, que adora futebol e chiclete de hortelã!

– O que é que você tem contra as histórias que o Felício lê?

Foi aí que a Leopolda foi trazendo todos os dias uma história diferente que Felício contava: história de futebol, de piratas, de princesas, de sapos, de lontras... Histórias de cadeira, de abajur, de tudo enfim!

E a Márcia bem que gostou... Ela conheceu o Felício e viu que ele não só lia mas também fazia outras coisas, como andar de skate, colecionar figurinhas, jogar futebol de botão... E o Felício também gostava de chiclete de hortelã, de muitas sobremesas, de outros tantos tipos de música, de pingo de chuva, de cheiro de batata frita, de agrião com ovo cozido, de flor que nasce pequena em rachadura de calçada.

Ele gostava de um montão de coisas e era amigo da Sirene!

Agora, quando a Márcia Leopolda acorda no fim de semana e a Sirene vem buzinar nos seus ouvidos, ela pergunta:

– Oi, Sirene! Quer ir comigo e o Felício ver um filme no cinema?

Texto:
GLÁUCIA DE SOUZA
Ilustração:
CRISTINA BIAZETTO

Uma edição tão especial que vem até com música.

Revista + CD por apenas R$ 6,90. Já nas bancas.

Não perca o Especial Recreio Festa Junina. Você vai descobrir como essa festa é comemorada em cada região do Brasil, aprender a dançar quadrilha e conhecer as letras das canções mais populares. No CD, você encontra as músicas mais animadas para esquentar o seu arraial. Corra até a banca e pesque logo a sua.

RECREIO

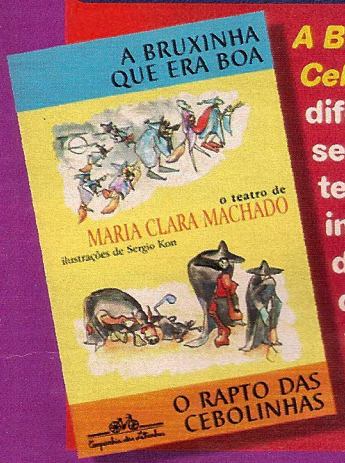
www.recreionline.com.br

CARILLO PASTORE EURO RSCG

DICAS PARA LER E ASSISTIR

Livros

Histórias para teatro

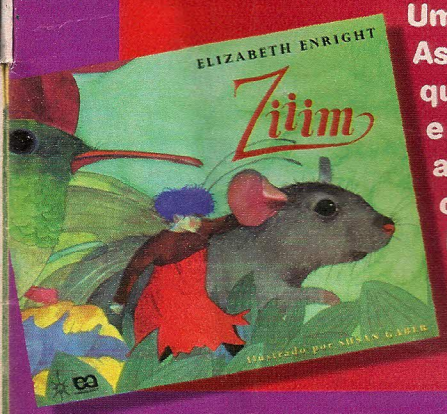


A Bruxinha Que Era Boa e *O Rapto das Cebolinhas* é um livro com histórias diferentes, que foram escritas para serem transformadas em peça de teatro. O livro só tem diálogos e, no início de cada cena, explica como deve ser o cenário, qual a disposição dos personagens no palco etc. No final, a autora Maria Clara Machado dá dicas de como montar uma peça. Companhia das Letrinhas.

Conhecendo os sentidos

Quer fazer uma viagem pelo corpo humano? Em *O Ônibus Mágico*, você pode aprender mais sobre os sentidos com um grupo de crianças que, sem querer, acaba entrando no corpo de uma professora. O livro traz curiosidades sobre o tema e explica como funcionam várias partes de nosso organismo. Editora Rocco.

Fada diferente



Uma fada mal-humorada. Assim é *Ziiim*, uma fadinha que não gosta de gente - e sempre pede a seus amigos animais que façam alguma coisa contra os humanos. Mas tudo isso começa a mudar quando Ziiim conhece uma menina superlegal. Editora Ática.

Vídeo e TV

Novos desenhos

Lindinha, uma das *Meninas Super-Poderosas*, quer mostrar que é tão poderosa quanto suas irmãs e decide enfrentar, sozinha, o Macaco Loco. O vídeo com esse e outros episódios do desenho já está nas locadoras. Outros lançamentos são *A Viagem de Dexter; Pernalonga, Piu-Piu e Frajola em Adorável Piu-Piu* e *Batman - Máscara do Fantasma.*

Para toda família

Quem curte desenhos animados vai se divertir com o novo canal Boomerang, que estréia na TV a cabo no dia 2 de julho. A idéia é agradar toda a família com desenhos famosos como *Zé Colméia; Dom Pixote; Space Ghost; Formiga Atômica* e *Corrida Maluca.*

FOTOS: DIVULGAÇÃO

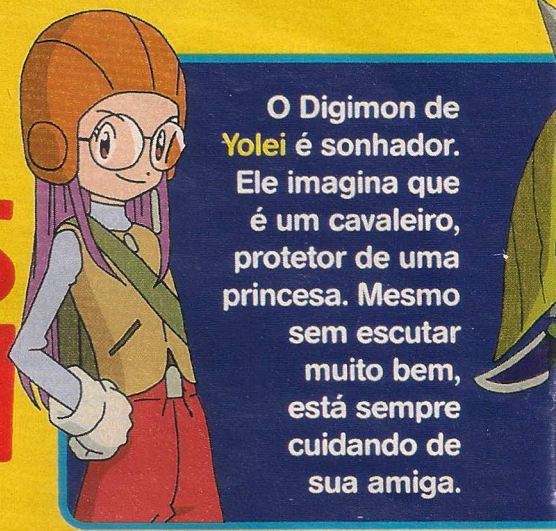
Saiba mais sobre a segunda fase da série.

NOVIDADES DIGIMON

Os novos digiescolhidos e seus monstrinhos vão invadir sua telinha.

Quando as forças do mal ameaçam o Digimundo, T.K. e Kari se unem a Davis, Cody e Yolei para encarar o terrível Imperador Digimon.

O mais legal é a nova forma de evoluir dos monstrinhos, que podem usar armaduras especiais para atingir níveis diferentes. A turma se mete em mil aventuras divertidas para encontrar os ovos com armaduras e vencer os seres malignos.



O Digimon de **Yolei** é sonhador. Ele imagina que é um cavaleiro, protetor de uma princesa. Mesmo sem escutar muito bem, está sempre cuidando de sua amiga.

Generoso, confiante e responsável, ele é alegre, mas quando fica zangado é difícil fazê-lo voltar ao normal. Apesar de brigarem bastante, ele e **Davis** são muito amigos.

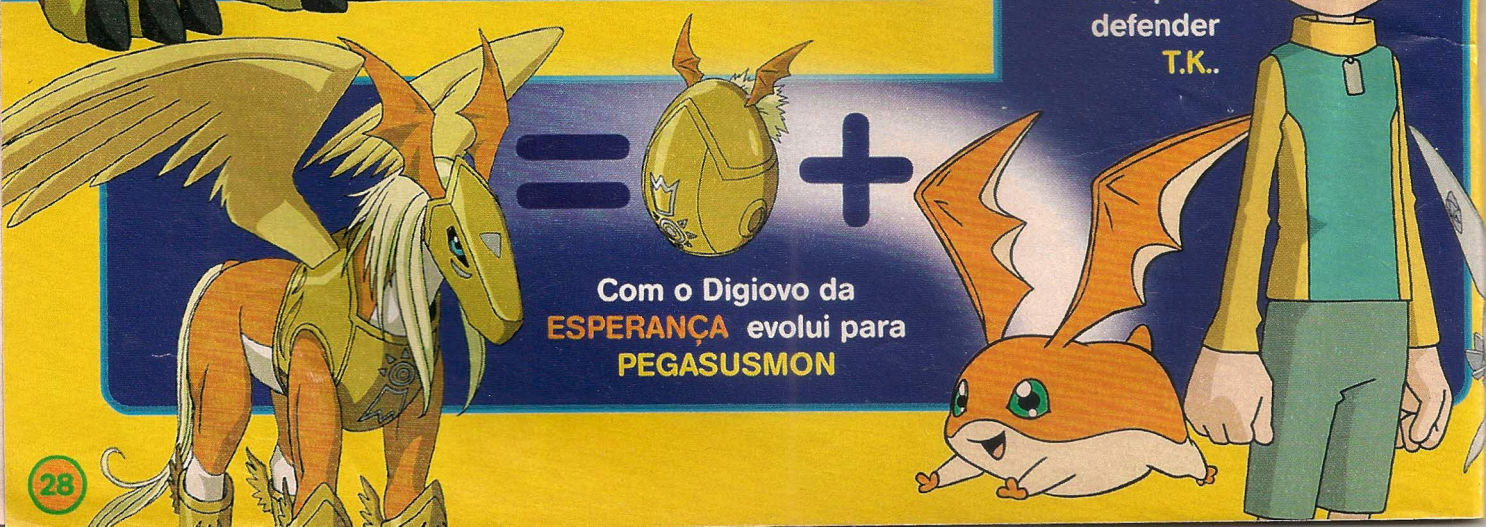
GATOMON

O Digimon de Kari parece uma gata com cauda e unhas enormes. Tem ataques rápidos e perigosos.

Com o Digiovo da **LUZ** evolui para **NEFERTIMON**

PATAMON

Conhecido por sua lealdade, faz de tudo para defender **T.K.**.



Com o Digiovo da **ESPERANÇA** evolui para **PEGASUSMON**

HAWKMON

Com o Digiovo da SINCERIDADE evolui para SYURIMON

Com o Digiovo do AMOR evolui para HALSEMON

VEEMON

Com o Digiovo da AMIZADE evolui para RAIDRAMON

Com o Digiovo da CORAGEM evolui para FLAMEDRAMON

ARMADILLOMON

Ele parece tranqüilo, mas, depois que fica nervoso, é quase impossível acalmá-lo. Forte e comilão, esse é o Digimon de Cody.

Com o Digiovo da CONFIANÇA evolui para SUBMARINEMON

Com o Digiovo do CONHECIMENTO evolui para DIGMON

Essa nova série estréia na Fox Kids, dia 1º de julho, às 10 horas e na TV Globo, em julho, ainda sem data definida.

www.recreionline.com.br

DIVULGAÇÃO

NAS GARRAS DO LINCE

Leia informações legais sobre espécies diferentes de lince, um felino cheio de truques.

FILMÃO NA TELONA

Que tal assistir a um trechinho de *Atlantis* e descobrir mais coisas sobre o filme? É só digitar: www.recreionline.com.br

DÊ UMA FOLGA PARA O VIDEOGAME!

Venha brincar na seção de jogos RECREIONLINE! Tem jogo-da-velha, genius, resta 1, pontinho, pokéjogos, memória... E muito mais!

Você responde

A pergunta é: Você gosta de enquetes na Internet?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Mais ou menos

MAIS PIADINHAS!

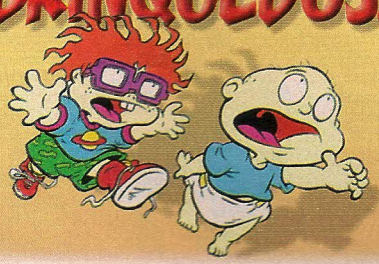
Se você adora ler as piadinhas da revista RECREIO, não pode perder também as que estão no seu computador, enviadas pelos internautas.

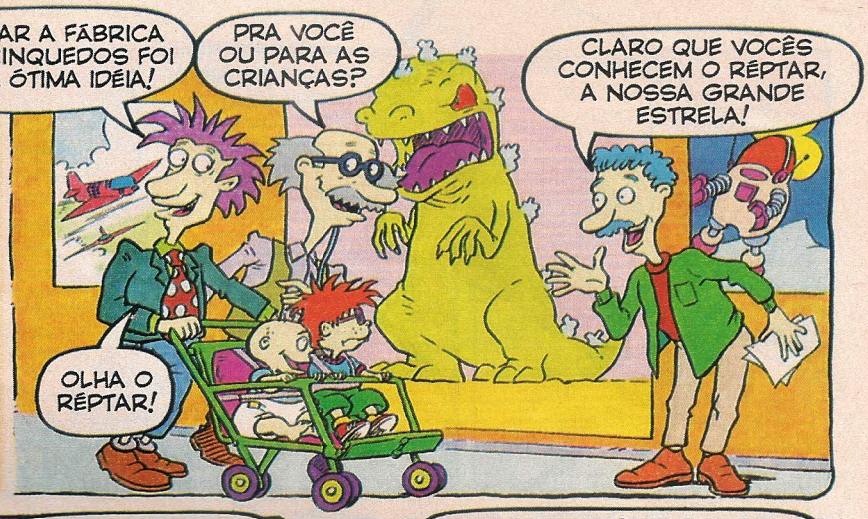
O site das Letrinhas

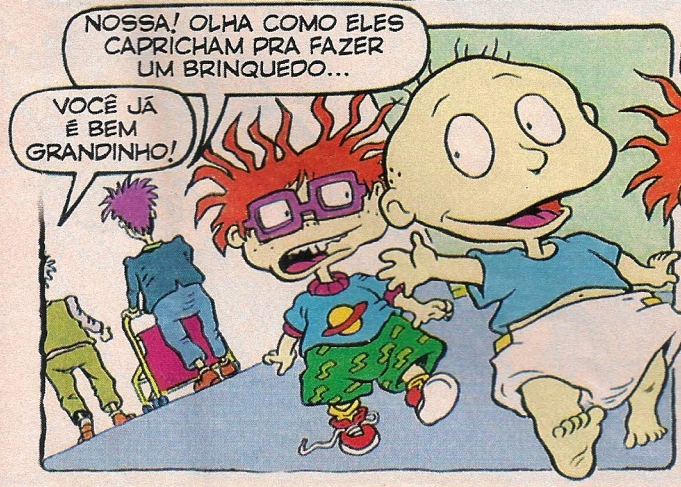
Dica especial para quem está ligado nos Letronix. Tem um site só deles: www.letronix.com.br

Rugrats
Os Anjinhos

A FÁBRICA DE BRINQUEDOS!





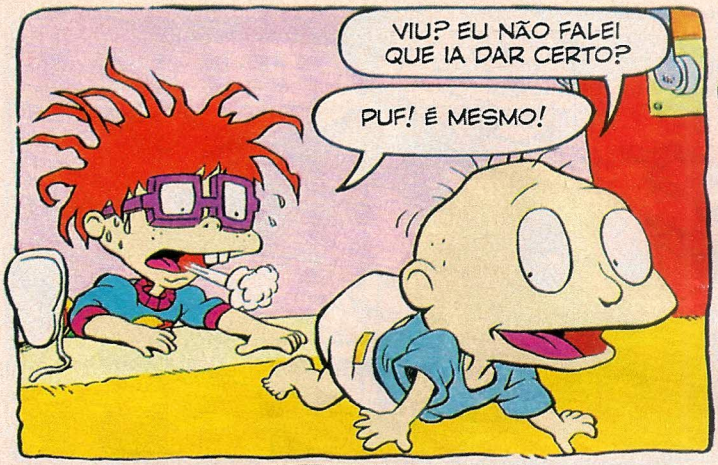


COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

UAU! VOCÊ NÃO VAI ACREDITAR!
UAU! OLHE SÓ ISSO! RÉPTARS! MUITOS RÉPTARS!
FLUP!
AH! SOCORRO! O RÉPTAR VAI ME COMER!
VENTILAÇÃO
NÃO SE PREOCUPE, CHUCKIE! ISSO NÃO É O RÉPTAR!
AI, TOMMY! ELE NÃO PODE ME PEGAR!
AAAAI!
POP!
SEGURE!
VEJA! TEM MAIS RÉPTARS POR AÍ!
E AQUI TEM HOMENZINHOS DESMONTADOS!
CLENC!
CRAS!
CLEC!

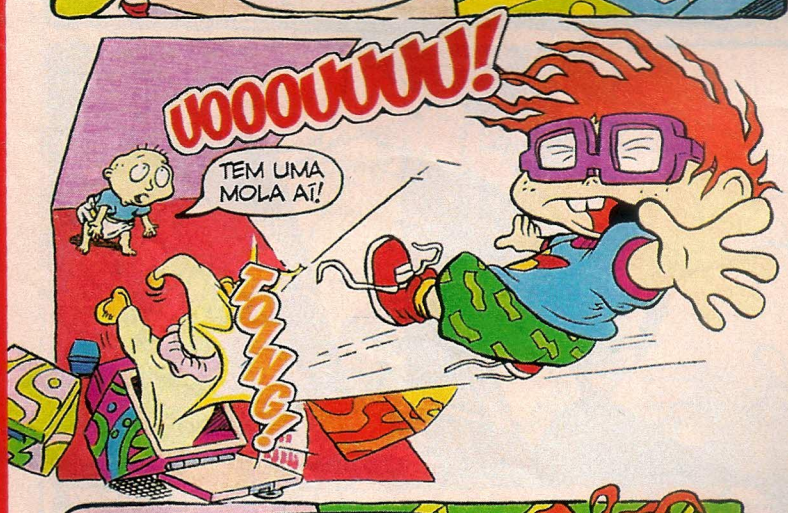
OLHA! ELES ESTÃO LÁ EM CIMA!
E É PRA LÁ QUE NÓS VAMOS!
E AGORA? ESTOU COM MEDO!
TEMOS DE PULAR ALI NA FRENTE BEM RÁPIDO!
MAS É MUITO ALTO!
MAS É O ÚNICO JEITO! PULE!
UOOOUU!
VENHA, CHUCKIE! É FÁCIL SUBIR POR AQUI.
FÁCIL PRA QUEM?
CLUNC!
CLANC!
PAM!
BUM!
PAM!
BUM!


VIU? EU NÃO FALEI QUE IA DAR CERTO?
PUF! É MESMO!

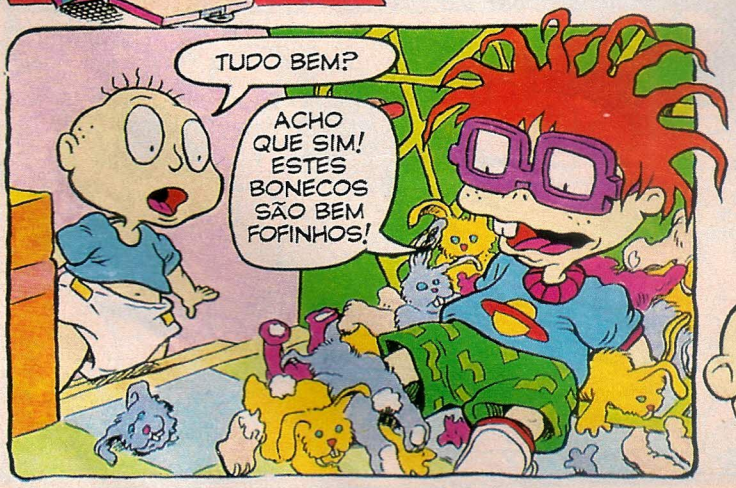
UAU! QUANTAS CAIXAS BONITAS...
EI, VOCÊ NÃO SABE O QUEM TEM DENTRO...

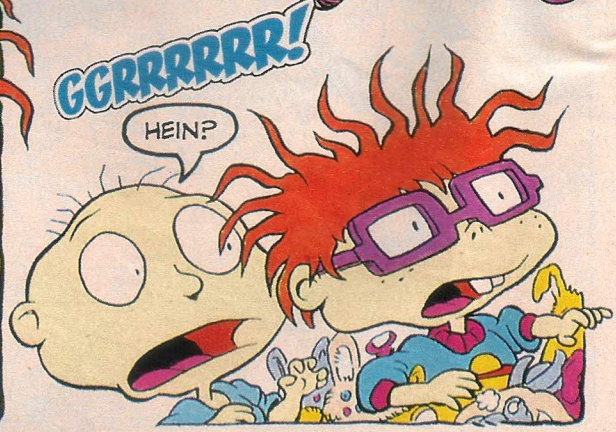
EU SEI, SIM! SÃO CAIXAS-SURPRESAS!
TOING!
NOSSA, QUANTAS SURPRESAS!

CANSEI! É MUITA AVENTURA PRA UM DIA SÓ! VOU SENTAR...
NÃO, CHUCKIE!


UOOOUUUU!
TEM UMA MOLA AÍ!
TOING!

BAM!


TUDO BEM?
ACHO QUE SIM! ESTES BONECOS SÃO BEM FOFINHOS!


GGRRRRRR!
HEIN?

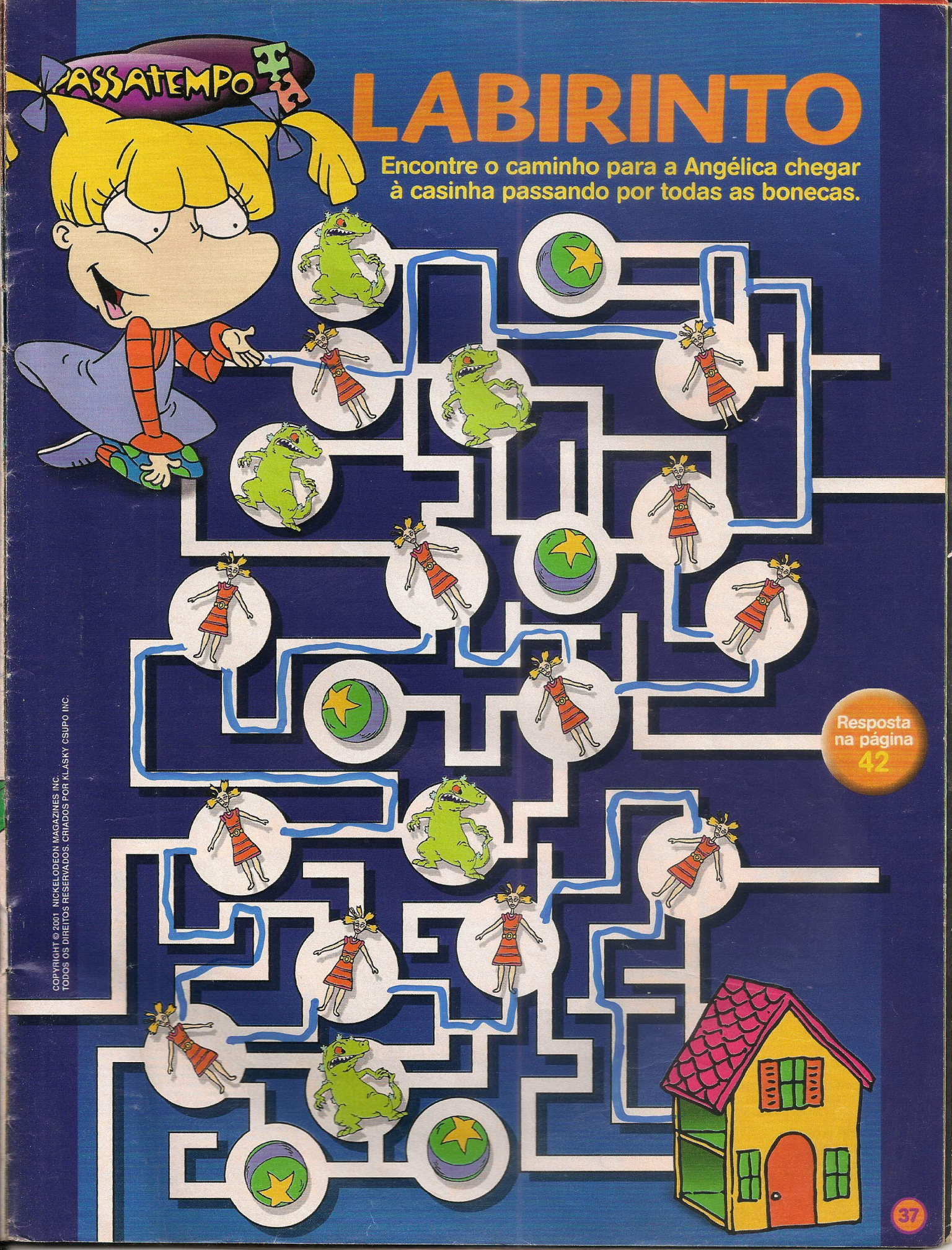
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

GGRRRRRR!
A MÁQUINA ESTÁ FAZENDO MUITO BARULHO!
HÃ? O QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO?
NÃO ESCUTEI!
O QUÊ?
UUAAHHHHH!
AAA!
PUF!
BAM!
BUM!
POR QUE A GENTE NÃO VOLTA PARA OS NOSSOS CARRINHOS AGORA?
DESCULPE, TOMMY! VOCÊ NÃO VIU O RÉPTAR POR MINHA CAUSA.
TOMMY, SEU PAI ME DISSE QUE VOCÊ E SEU AMIGO SÃO FÃS DO RÉPTAR!
NOSSA FÁBRICA DECIDIU DAR DOIS BONECOS DE PRESENTE PRA VOCÊS!
OBA!
LEGAL!
AGORA A GENTE TEM UM RÉPTAR!
E EU TENHO O MELHOR AMIGO DO MUNDO!
UÉ? O QUE ACONTECEU?! ACHO QUE ALGO SAIU ERRADO POR AQUI!
FIM!

PASSATEMPO

LABIRINTO

Encontre o caminho para a Angélica chegar à casinha passando por todas as bonecas.



Resposta na página 42

COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlink
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo
Diretor Operações: Valter Pasquini

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Luise Takashina (texto), Paulo Roberto Pompêo (revisão), Ronaldo Testa (games)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Circulação: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal

www.abril.com.br

Piadinhas

O que tem cor de terra, mas não é terra. Tem pavio, mas não é vela?
A mandioca.
Cristiano Ferrette, 7 anos
Mogi Mirim – SP

O que a sobrancelha disse para o olho?
Você nunca vai chegar a minha altura.

No masculino todos adoram e no feminino todos odeiam?
Barato e barata.
Gabriella Pálinkas
Guarujá – SP

O que se usa melhor depois que se quebra?
O ovo.
Douglas Cardoso
São Paulo – SP

Quem é que vai todo dia para o céu?
A língua.
Bruno Soares
Marataízes – ES

Qual a semelhança entre dinheiro e segredo?
Os dois são difíceis de guardar.
Camila Cordeiro, 12 anos
Diadema – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, ,651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda. telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda. telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 68 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

As Destrux fizeram a maior confusão na lição que estava na lousa. Descubra qual música a professora estava ensinando para a turma.

ROBÔ: SAM HART

O s_p_ n_ _ l_v_ o p_
N_ _ l_v_ p_rq_ _ n_ _ q_ _r
El_ m_r_ l_ n_ l_g_
N_ l_v_ o p_
p_rq_ _ n_ _ q_ _r
M_s q_ _ ch_ _!

Uma dica: faltam algumas vogais nas palavras.

ILUSTRAÇÕES: NORIATSU YOSHIKAWA

Resposta na página 42.

CORREIO @

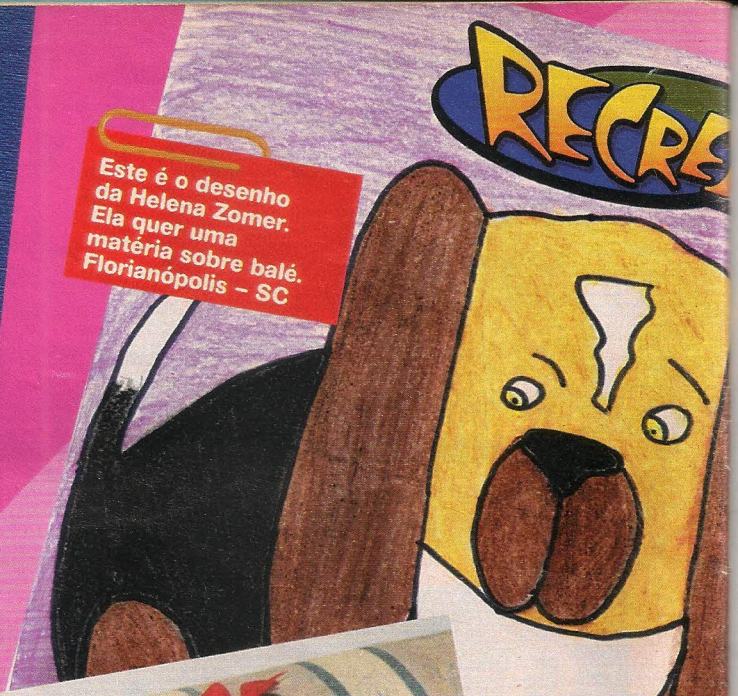
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

Este é o desenho da Helena Zomer. Ela quer uma matéria sobre balé.
Florianópolis – SC



O William Stengel, de 6 anos, fez este Letronix corinthiano. Ele sempre leva uma letra-robô para a escola e está louco para tirar uma Destrux.
São Paulo – SP

Esta é a Rebeca Araújo, de 10 anos, e os irmãos Daniel, de 7 anos, e Renata Pereira, de 9 anos.
São Paulo – SP

Olá!
Eu adoro escrever e queria que vocês fizessem um concurso para incentivar o talento artístico dos leitores. Os vencedores teriam seu trabalho publicado na revista e ganhariam um prêmio.
Sara Amitay, 12 anos
Salvador – BA

Os irmãos Lucas, de 7 anos, e Matheus Braga de Andrade, de 5 anos, são fãs da RECREIO.
Juiz de Fora – MG

As irmãs Taise, de 13 anos, e Mariane, de 11 anos, enviaram este desenho.
Marília – SP

Esta é a Lyvia Magro Marques, de 8 anos. São Paulo – SP

O Eduardo do Nascimento, de 6 anos, fez este desenho. São Paulo – SP

Oi, pessoal da RECREIO! Gostaria que vocês publicassem mais coisas sobre televisão e que falassem sobre os deuses da mitologia grega. Vocês são nota 1000!

Victor Fernando Pereira, 10 anos
Brusque – SC

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

RECREIO,
A minha sugestão é que a revista tenha experiências em todas as edições.

Felipe, 7 anos

Olá!
Eu gostaria que a RECREIO tivesse mais brincadeiras para fazermos em casa, mais passatempos e mais páginas.
Obrigado!

Gustavo Daniel Pupo, 6 anos
Ponta Grossa – PR

A Rebekah Pereira, de 6 anos, curte muito as piadas e as curiosidades. Boa Vista – RR

Este é o Marcello Francisco Sampaio, de 11 anos. Sapucaia – RJ

Oi, pessoal! Adorei a reportagem sobre o leão-marinho. Também curto muito as histórias dos Letronix.

Camila Moura Alves
São Paulo – SP

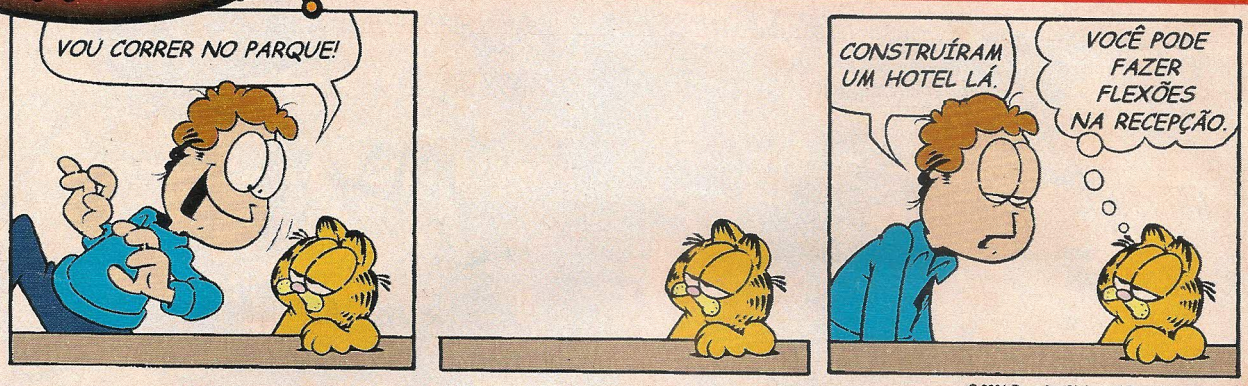
Oi, RECREIO! O que mais gosto na revista é o *Cadê?*. Gostaria que vocês fizessem mais experiências.

Renata Jordão, 8 anos
Brasília – DF

Curiosidades é a seção preferida do Felipe Campos, de 8 anos. Ele é faixa laranja no caratê. Osasco – SP

TIRINHAS!

Garfield



© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por **Jim Davis**

Peanuts

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

por **Charles Schulz**

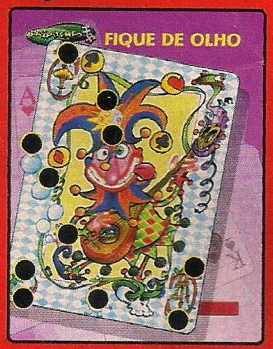
Os bichos

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

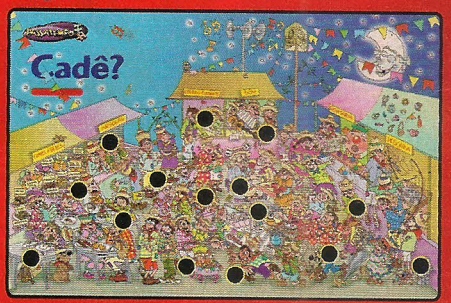
por **Roger Bollen**

Solução dos passatempos

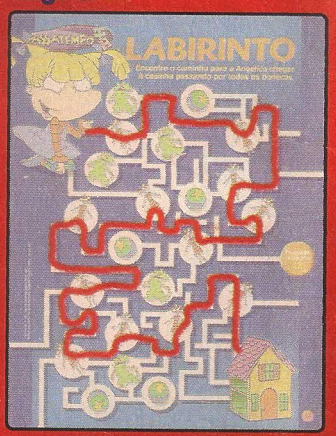
Página 20



Páginas 22 e 23



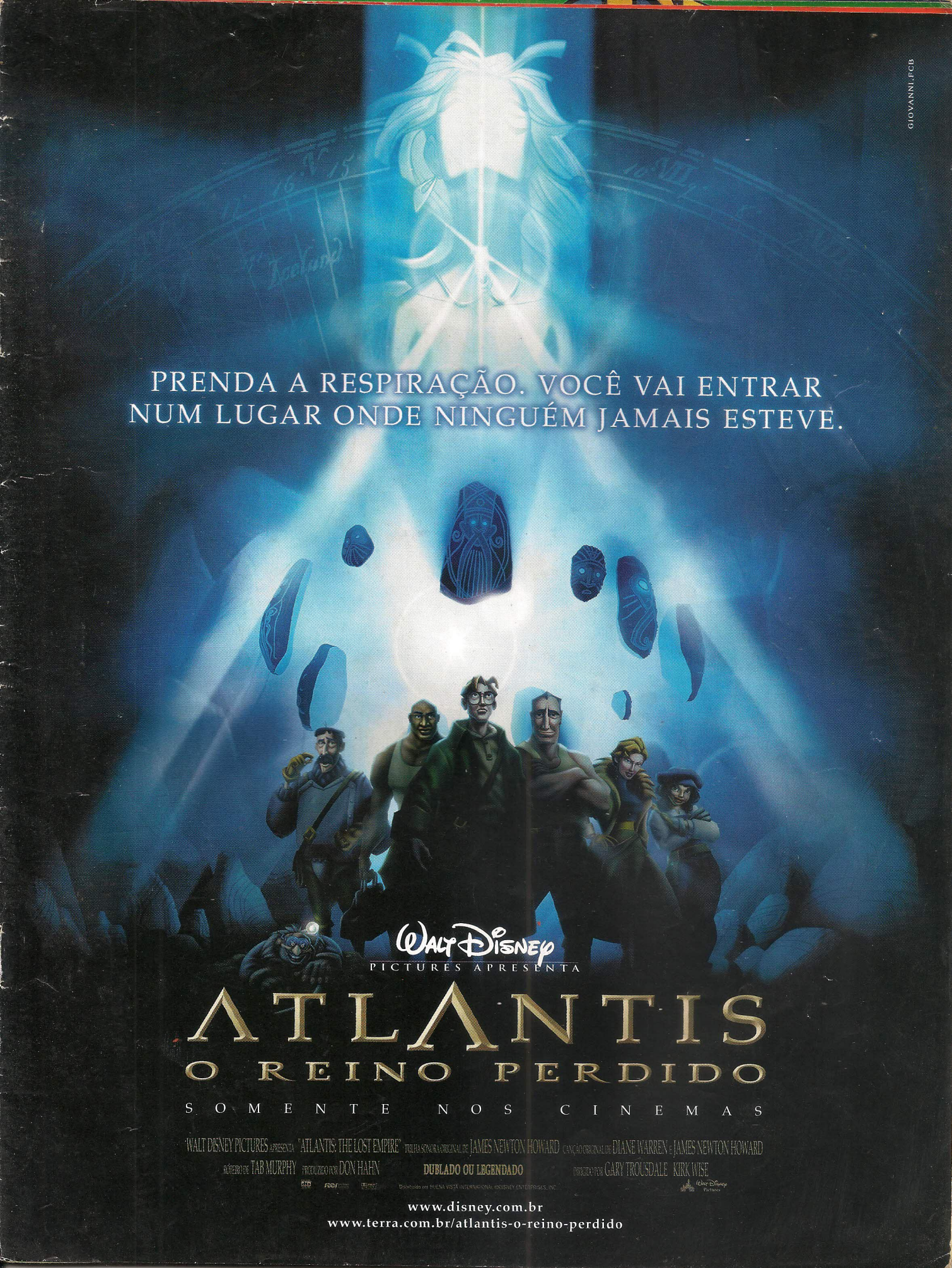
Página 37



Página 39

O sapo não lava o pé
Não lava porque não quer
Ele mora lá na lagoa
Não lava o pé porque não quer
Mas que chulé!

GIOVANNI.FGB



Novo Milkybar para beber. Tão gostoso que parece brincadeira.

A diversão fica muito mais gostosa
com sabor de chocolate até a última gota.
Novo Milkybar, agora com canudinho.

www.nestle.com.br

Produto disponível nos Estados de: MG, ES, RJ, SP, PR, SC, RS, MT, DF e GO.

JW Thompson